読者の広場

Design Wave誌にひと言

4月号（特集1「ARMベース・システムLSIを作る，使う」/特集2「分散制御システム開発の事例研究」の号）について

● 製作事例は学生でも興味を持てる内容だった

ARMについての特集はたいへん参考になりました．また，「リアルタイムOS」，「レーザ・ディスプレイ」，「オーディオ・オシロスコープ」は，学生も興味を持つ内容だったと思います．

（匿名）

● 工作感覚にワクワク

ARMに関する記事，その応用例が工作感覚でとてもおもしろいと思いました．このような記事をこれからも期待します．知識が広がるようで楽しいです．

（ultrajun）

● 妙に納得

エンジニアの法則の96（バグを見つけるには製品化したほうが早い）は，「結果として」そうなってしまうことが現実に散見され，妙に納得してしまいそうです．

（たーたん）

ひと口（くち）コメント・コーナー

今月のお題「新入社員があなたの弟子に…．最初に何を勉強させる？」

- お酒の飲みかたですね．どこでやめるかを教えたい．
- 礼儀作法とあいさつ．「はい」と大きな声を出させること．
- どの分野の質問を，だれにすべきか．
- お客様があってこそ，しごとができることを知らしめる．
- チップ部品のはんだ付け（二刀流）
- 数学である．数学はすべての技術の基本．とくに多変量解析は若いうちに勉強しておくこと．

次のお題「あなたの会社の新入社員の印象を教えてください」

Term is Funny

『エンジニアの法則裏バージョン』

GEH

法則103：バグの法則1

中途半端な技術者が作るバグは，なぜかステルス性能に優れている．

● 追補

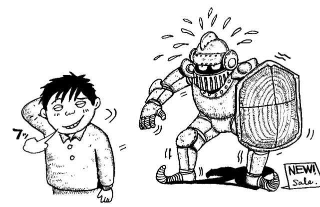
いつも，製品ができてから大わらわ．

法則104：バグの法則2

バグは，明らかにバグとわかるような登場のしかたはしない．最初はいつも「正しい仕様」として現れる．

法則105：バグの法則3

完ぺきにデバッグをした製品に限って売れない．



法則106：ファームウェアのアップデートの法則

製品化後のバグの修正やアップデートのためにフラッシュ・メモリを用いると，フラッシュ・メモリ・コントローラの書き込み機能にバグが残る．

◆筆者プロフィール◆

回路設計に追われながらもインターネットの魔力に取りつかれ，HP『電影雑記（http://www1.odn.ne.jp/~cbi12830/index.htm）』を営む．現在，技術者として忙しい日々を過ごしている．

Design Wave Magazine 記事ベスト3

2006年4月号の記事でおもしろかったもの，役に立つ/立ちそうなもののアンケートを実施しました．ここでは，その結果発表を行います．

♪おもしろベスト3♪

第1位	特集1 第5章	ARMプロセッサでオーディオ・オシロスコープを実現する
第2位	特集2 第1章	メカトロ・システム機器の進化には分散処理が欠かせない
第3位	特集1 第1章	アーキテクチャの視点で見たARMコアの変遷と動向

♪お役立ちベスト3♪

第1位	特集1 第3章	ARMプロセッサの上でリアルタイムOSを動かす
第2位	特集1 第2章	ARMコアの導入からシステムLSI設計まで
第3位	連載	「もう一度学ぶ電磁気学の世界（第18回）――人体と電磁波（その2）」